Космический бой

Бои в космосе происходят по всей галактике, и хотя немногие искатели приключений проводят большую часть своего времени, специализируясь на их тонкостях, большинство знает, что важно иметь возможность внести свой вклад, как только плазменные торпеды противника будут готовы пробить корпус вашего звездолёта. Правила в этом разделе предоставляют персонажам новые способы погрузиться в пучину боя во время космической битвы: две новые роли экипажа звездолета, новая категория действий, которые могут быть предприняты персонажем в любой роли, и новые вспомогательные действия.

Новые роли экипажа

Далее представлены две совершенно новые роли экипажа звездолета: старпом и офицер по магии. Эти роли расширяют возможности, доступные в Основной книге правил, и призваны помочь создать более разнообразный опыт во время боевых столкновений на звездолете в игре.

Не на каждом корабле обычно есть команда, использующая эти роли, но любой корабль может извлечь из них выгоду, и новые роли обеспечивают большую гибкость для персонажей, которые по концепции или игромеханически не подходят для одной из существующих ролей экипажа звездолета. Если раньше проворный и дерзкий персонаж был обязан занять должность пилота, теперь такой персонаж мог бы использовать свои навыки в Акробатике или Атлетике, чтобы лучше выполнять более сложные задачи старпома, связанные с маневренностью корабля и механической изобретательностью. Точно так же персонажа, который является мудрецом-заклинателем, сосредоточенным на сверхъестественной магии, теперь не нужно подталкивать к изучению Компьютеров, например, просто для выполнения роли офицера по науке - роль офицера по магии гораздо лучше подходит концептуально и игромеханически.

Как и в случае с обычными ролями экипажа звездолетов, вы все равно должны в начале каждого раунда определять, какую роль вы хотите выполнять в этом раунде, будь то роль из Основной книги правил или одна из следующих новых ролей. В остальном указанные ниже роли соответствуют обычным правилам для ролей экипажа звездолёта, приведенным на странице 316 Основной книги правил.

Старпом

Несмотря на передовые технологии, которые повсеместно используются на большинстве звездолетов, на борту всегда найдется применение тому, кто достаточно хорошо знает различные системы корабля, чтобы вручную приблизить их к достижению уровня производительности, которого не предполагали производители. Старпом звездолета знает все системы и каналы в механических и электронных системах своего звездолета и достаточно смел, чтобы рискнуть манипулировать рычагами, клапанами и другими устройствами, которые могут помочь своей команде избежать поражения и выиграть.

Однако быть старпомом нелегко, и эта роль не для слабонервных. Выполнение нестандартных действий, которые так ценны в боях на звездолетах, часто требует силы и выносливости, чтобы перетаскивать тяжёлое оборудование, заставлять рычаги пройти через свои встроенные точки безопасности или использовать системы способами, для которых они не были предназначены - или же требуется, чтобы кто-то достаточно проворный, чтобы выполнить те же задачи с помощью изящества, не прибегая к грубой силе, когда старпом использует элементы звездолёта в нестандартных положениях или временно обходит физические предохранители системы.

Старпом помогает персонажам во всех других ролях на корабле, облегчая их работу и позволяя им выполнять свои основные обязанности более эффективно, поскольку им больше не нужно сосредотачиваться на физических манипуляциях с механизмами или оборудованием. Старпом действует на том же этапе боя, что и член экипажа, которому он хочет помочь в этом раунде. Несмотря на название роли, на корабле может быть любое количество старпомов (хотя на военных кораблях только один обычно называется старпомом, а все остальные считаются палубными офицерами).

Действия старпома

Как старпом, вы можете предпринять любое из следующих действий, некоторые из которых зависят от вашего количества пунктов в навыках Акробатики или Атлетики, в зависимости от того, что вы предпочитаете. (Обратите внимание, что для выполнения действий «Целевое наведение» и «Овердрайв» требуется минимальное количество пунктов в Акробатике или Атлетике.) Каждое из этих действий может быть выполнено только во время определенного этапа, как указано в скобках рядом с названием действия. В начале каждого раунда вы должны решить, на каком этапе вы будете действовать, обычно решая, какую другую роль вы поддерживаете в этом раунде. Если не указано иное, каждое действие может быть выполнено только один раз за раунд, независимо от того, сколько старпомов находится на звездолете.

Резкий поворот (Этап командования, усилие)

Вы вручную настраиваете дополнительные подруливающие устройства и обходите системы безопасности, призывая своих товарищей по команде приготовиться к тактическому маневру. Это рискованное второстепенное пилотирование может привести к чрезмерному увеличению радиуса поворота звездолета, но оно также может помочь пилоту значительно повысить маневренность корабля, когда экипаж оказывается в затруднительном положении. Попытайтесь пройти проверку Акробатики или Атлетики (СЛ = 10 + 1,5 × ранг вашего звездолета). Если вам это удастся, пилот может сделать один поворот в течение раунда, как если бы маневренность звездолета была улучшена на один шаг. Это не даёт преимуществ кораблю с безупречной манёвренностью. Если вы провалите проверку на 10 или более, реактор перегреется и временно снизит эффективность маневрирующих двигателей звездолета, в результате чего маневренность корабля ухудшится на один шаг до конца этого раунда.

Взлом панели управления (Этап ремонта)

Вы начинаете вскрывать закрытые панели доступа, проворачивать защищенные клапаны и вручную обходить системы безопасности, чтобы помочь бортинженеру получить больше преимуществ от своих систем, когда он предпринимает действия "Превышение мощности" или "Подпитка". Попытайтесь пройти проверку Акробатики или Атлетики (СЛ = 10 + 1,5 × ранг вашего звездолета). Если вам это удастся, и бортинженеру также удастся выполнить проверку действия "Подпитка", он сможет обеспечить преимущества от этого действия на две разные системы, а не только на одну. Если бортинженер вместо этого преуспевает в проверке действия "Превышение мощности", он может выбрать четыре разные системы для этого действия вместо трех. В любом случае ни одна система не может получить выгоду от этого действия дважды. Для получения дополнительной информации о действиях "Превышение мощности" и "Подпитка" см. стр. 323 Основной книги правил.

Если вы провалите проверку на 10 или более, вы напрасно перегружаете системы корабля, и все действия бортинженера, выполненные в этом раунде, получают штраф -2.

Ручная фокусировка (Этап командования)

Вы в ручную настраиваете сенсоры корабля, чтобы лучше сфокусироваться на звездолете противника, что может помочь офицеру по науке получить больше информации при использовании сенсоров корабля для сканирования другого судна. Попытайтесь пройти проверку Акробатики или Атлетики (СЛ = 10 + 1,5 × ранг вашего звездолета). Если вам это удастся, и офицер по науке также преуспеет в своей проверке для выполнения действия сканирования, он получит один дополнительный набор данных, как если бы результат его проверки был на 5 выше СЛ. Если вы провалите проверку на 10 или более, вы полностью собьёте систему сенсоров, и в этом раунде невозможно будет выполнить сканирование, поскольку системе потребуется перекалибровка.

Целевое наведение (Этап ремонта, усилие)

Если у вас есть хотя бы 6 пунктов в Акробатике или Атлетике, вы можете помочь одному бортстрелку совершить атаку, задействуя информацию с вторичного сенсора, обойдя протоколы безопасности и даже отслеживая и регулируя колебания мощности в системе вооружения корабля, чтобы улучшить огневую мощь и точность корабля. Вы должны потратить 1 ПР и попытаться пройти проверку Акробатики или Атлетики (СЛ = 20 + 1,5 × ранг вашего звездолета). После этого один бортстрелок может совершить "Беглый огонь" или "Залп" без штрафа к атакам (обычно –4 для беглого огня и –2 для залпа; дополнительную информацию см. на стр. 323 Основной книги Правил). Если вы провалите проверку на 10 или более, этот бортстрелок вместо этого получит -2 штраф к броскам атаки, которые он совершает в этом раунде. Это действие может быть выполнено более одного раза за раунд, но только один раз на одного и того же бортстрелка, действующего в этом раунде.

Овердрайв (Этап командования, усилие)

Если у вас есть хотя бы 12 пунктов в Акробатике или Атлетике, вы можете помочь пилоту развить максимальную скорость вашего корабля, доведя двигатели до предела. Для этого требуется потратить 1 ПР и успешно пройти проверку Акробатики или Атлетики (СЛ = 25 + 1,5 × ранг вашего звездолета), после чего скорость вашего звездолета увеличивается на 2 в этом раунде. Этот бонус суммируется с другими бонусами к скорости, например, от действия бортинженера "Подпитка".

Офицер по магии

Даже космические корабли, которые явно не работают с помощью магии или гибридных технологий, имеют достаточно мистических компонентов и подвергаются достаточному воздействию окружающей магии, чтобы на них могли влиять те немногие, кто обладает глубоким пониманием пересечения между магией и необъятностью космоса. По крайней мере, простой доступ к Потоку требует как технологий, так и магии, а основная магия вселенной преобладает даже в пустоте, поэтому полезность Мистицизма невозможно переоценить, особенно в боевой среде звездолета, в которой даже малейшее преимущество может означать разницу между жизнью и смертью. Офицер по магии глубоко понимает эту истину и предоставляет как мистические знания, так и силы, которые могут поднять связь звездолета с присущей ему магией на новые высоты.

Хотя не на каждом корабле есть офицер по магии, часто бывает полезно иметь кого-то, кто способен предсказывать будущее, видит потоки и водовороты чистой магии пустоты космоса и то, как по своей природе сверхъестественные силы, высвобождаемые мощными двигателями, могут влиять на работу звездолетов. Офицер по магии действует на этапе ремонта во время космической битвы. На корабле может быть любое число офицеров по магии.

Действия офицера по магии

Как офицер по магии, вы можете выполнять любое из следующих действий, в зависимости от вашего количества пунктов в навыке «Мистицизм». (Обратите внимание, что действия "Мистическая дымка" и "Сдвиг пространства-времени" требуют минимального количества пунктов в Мистицизме для выполнения.) Эти действия могут быть предприняты только во время этапа ремонта. Если на вашем звездолете есть магическая лаборатория, вы получаете бонус +2 к проверкам Мистицизма для выполнения любого из этих действий.

Если не указано иное, каждое действие может быть выполнено только один раз за раунд, независимо от того, сколько офицеров по магии находится на звездолете.

Мистический залп (Этап ремонта, усилие)

Вы усиливаете орудия звездолета энергией своих магических сил почти так же, как оружейные сопряжения усиливают обычное оружие. Затраты энергии значительны, и магии хватит только одну атаку, прежде чем она рассеется, и оружие звездолета вернется к своей обычной функциональности. Выберите одно орудие на своем звездолете для улучшения и выполните проверку Мистицизма (СЛ = 10 + 1,5 × ранг вашего звездолета). Если вам это удалось, бортстрелок рассматривает дальность действия этого орудия на 5 гексов дальше, чем обычно. Это не работает для оружия с особым свойством "Активная защита".

Предвидение (Этап ремонта)

Вы используете свои сверхъестественные чувства и силу магии школы прорицания, чтобы увидеть перемещения противников до того, как они произойдут, давая вам всего лишь долю секунды, чтобы выкрикнуть предупреждение пилоту вашего корабля. Попытайтесь пройти проверку Мистицизма (СЛ = 10 + 1,5 × ранг вашего звездолета). В случае успеха вы предоставляете пилоту бонус +2 к его проверке пилотирования в начале этапа командования, при определении порядка хода.

Наблюдение (Этап ремонта)

Вы используете вещественную форму гадания, такую как чтение будущего путем интерпретации брызг утечки корабельной охлаждающей жидкости или расшифровку мерцания показаний бесчисленных экранов вашего звездолета, чтобы получить более глубокое и точное предсказание при помощи света и звуков вокруг вас. Это действие работает как действие "Сканирование", но вы пытаетесь выполнить проверку Мистицизма вместо проверки Компьютеров. Для получения информации о последствиях успешного сканирования см. стр. 324 Основной книги правил.

Мистическая дымка (Этап ремонта, усилие)

Если у вас хотя бы 6 пунктов в Мистицизме, вы можете потратить 1 ПР и попытаться пройти проверку Мистицизма (СЛ = 20 + 1,5 × ранг вашего звездолета); если вам это удастся, вы вызовете магический разряд статического электричества, чтобы заблокировать обзор вашего врага. Это затемняющее поле искажает сенсоры вашего противника и мешает им получить информацию о защите и местоположению вашего звездолёта, предоставляя вашему звездолету бонус +1 к КБ до конца следующего раунда. Вдобавок наведение помех означает, что все офицеры по науке на звездолете противника, выполняющие действия "Сканирование" или "Ведение цели" до конца следующего раунда, должны дважды делать бросок для своих проверок и использовать худший результат.

Сдвиг пространства-времени (Этап ремонта)

Если у вас есть хотя бы 12 пунктов в Мистицизме, вы можете потратить 1 ПР и попытаться пройти проверку Мистицизма (СЛ = 20 + 1,5 × ранг вашего звездолета), чтобы управлять таинственными невидимыми силами в пустоте космоса, расширяя и сокращая физические свойства вашего собственного судна и изменение того, как ваш звездолет может преодолевать ограничения физического пространства-времени. При успешной проверке уменьшите минимальное расстояние вашего звездолета между поворотами на 1 (минимум 0) на этот раунд.

Общие действия экипажа

Общие действия экипажа, как правило, являются менее специализированными задачами, чем типичные действия экипажа, и их можно выполнять независимо от роли персонажа. Многие общие действия экипажа не требуют для выполнения каких-либо определенных навыков или проверок и могут выполняться любым существом, имеющим хотя бы 1 пункт в навыках Компьютеров, Инженерного дела, Физических наук или Пилотирования. Общие действия экипажа считаются вашими действиями во время космического боя.

Общие действия экипажа происходят в начале этапа командования, до того, как будут совершены какие-либо другие действия. Все общие действия экипажа происходят одновременно и могут быть совершены в любом порядке, который Ведущий сочтет возможным. Каждое общее действие экипажа может быть выполнено только один раз за раунд.

Беспорядочное маневрирование (Общее)

Вы случайным образом запускаете второстепенные двигатели маневрирования, пусковые установки зондов, вентиляционные отверстия и другие вспомогательные системы, чтобы ваш звездолет совершал небольшие неожиданные рывки на своей траектории. Это не влияет на манёвренность или скорость звездолета, но дает бонус +1 к КБ и ЗН вашего звездолета против любого противника, который выполняет фигуру пилотажа "Пролёт" в этом раунде.

Симуляция катастрофы (Общее)

В качестве уловки вы можете активировать фальшивые сигналы бедствия, подавать ложные внутренние сигналы тревоги, искусственно взрывать внешние двери шлюзов, сбрасывать мусор и другой хлам из аварийных труб вашего корабля и намеренно пропускать панику по каналам внутренней связи, чтобы убедить вашего противникам, что ваш корабль потерпел катастрофическую аварию и может неминуемо взорваться или иным образом прекратить своё функционирование. Капитан каждого вражеского судна (или офицер по науке с наивысшим бонусом к навыку «Компьютеры», если на корабле нет капитана) должен выполнить проверку Компьютеров (СЛ = 10 + 1,5 × уровень вашего звездолета) сразу после того, как вы совершите это общее действие; это не тратит каких-либо их действий. При успешной проверке экипаж вражеского корабля не ведётся на вашу уловку, и это действие не имеет никакого эффекта, но при неудачной проверке их экипажи автоматически принимают меры, чтобы убедиться, что датчики их собственного корабля не были испорчены энергией, высвобождаемой теоретически неминуемым потоком от разрушения вашего корабля. Эти экстренные процедуры накладывают штраф –2 на их проверки действий "Сканирование" и "Ведение цели", предпринятых против вашего корабля, а также на проверки Пилотирования, предпринятые в пределах 1 гекса от вашего звездолета. После использования, независимо от результата, симуляция катастрофы не может быть использована повторно во время одного и того же боевого столкновения, даже против разных противников в одной битве.

Приоритизация расчётов (Общее)

Вы используете командный терминал, чтобы временно приостановить фоновые компьютерные задачи, выполняющие некритические системы по всему кораблю, отдавая приоритет боевым расчетам, выполняемым на одной конкретной станции экипажа. Один член экипажа, пытающийся пройти проверку в этом раунде и использующий бонус от бортового компьютера, может увеличить этот бонус на 1.

Вычисление дистанции (Общее)

Вы используете любую из нескольких систем вашего звездолёта, чтобы определить расстояние до конкретной цели или пространственного объекта, и вы передаете эту информацию другому члену экипажа, чтобы он мог сосредоточиться на других аспектах задачи, которую он пытается решить. Выберите одного члена экипажа с ролью бортстрелка, пилота или офицера по науке. Они получают +1 бонус к одному броску атаки или проверке навыка по своему выбору, связанному с космическим боем, который предпринимается до конца этого хода.

Подготовка орудийной системы (Общее)

Вы тщательно выполняете всестороннюю предварительную подготовку к залпу из одного орудия, считывая каждую минуту деталей его систем и давая компьютерам корабля время расчета пикового момента для залпа, чтобы оно могло нанести максимальный урон кораблю вашего противника. Хотя обычно ни у кого нет времени или возможностей для выполнения этих задач в пылу битвы, вы знаете, что они могут быть неоценимы, если сосредоточиться на них должным образом. При выполнении этой задачи выберите одно орудие звездолёта. Если это орудие не стреляет в этом раунде, а будет стрелять в следующем раунде после того, как вы его подготовили, оно наносит +1 урон при успешной атаке (+2 урона для звездолетов 6 ранга и выше).

Вспомогательные действия экипажа

Вспомогательные действия совершаются при помощи компьютерных систем корабля, что позволяет звездолёту всегда сохранять функциональность (пусть и ограниченную), когда на борту остались незанятые роли (в том числе и в случае, когда пилот одноместного

звездолёта вынужден открыть огонь из орудий). Вспомогательное действие может совершить любой персонаж независимо от роли, но только в том случае, если в этом раунде не совершалось никаких других действий, связанных с соответствующей этому вспомогательному действию ролью. Вспомогательное действие совершается только один раз за раунд и не считается вашим действием.

Быстрое пересканирование (Этап командования, вспомогательное)

Вы быстро проверяете сенсоры, чтобы увидеть незначительные изменения и обновления, которые ваш звездолет зафиксировал с момента последнего сканирования звездолета противника. Офицер по науке должен был совершить действие "Сканирование" в предыдущем раунде, чтобы получить информацию о звездолете. Если вы преуспели в проверке компьютеров (СЛ = 5 + 1,5 × ранг сканируемого звездолета + бонус от его средств радиоэлектронной защиты), вы получите данные, такие как текущие ПЗ корабля или его текущие распределение пунктов щита. Вы можете выполнить это действие, только если во время этапа командования офицером по науке не было предпринято каких-либо действий (включая визуальную идентификацию и быстрое пересканирование).

Визуальная идентификация (Этап командования, вспомогательное)

Вы используете сенсоры своего корабля, чтобы лучше рассмотреть звездолет противника и понять, узнаете ли вы технологию, использованную при создании корабля, или помните некоторые конкретные технические детали его марки и модели. Попытайтесь пройти проверку Компьютеров, Инженерного дела или Внимания (СЛ = 10 + 1,5 × ранг рассматриваемого звездолета). Если вам это удастся, вы узнаете перый набор данных в списке ниже (всю основную информацию, все средства защиты или информацию об одном орудии). Информация, уже полученная при "Сканировании" офицером по науке или при "Быстром пересканировании", считается, что уже известна и пропускается. Вы узнаете только одну неизвестную информацию, независимо от общего результата проверки. Последующие успешные проверки открывают новые наборы данных, продолжая список ниже.

1. Основная информация: размер, скорость и манёвренность.
2. Защита: общее количество ПЗ, общее количество пунктов щита и выработка ЕМ основным реактором.
3. Орудия: информация об одном орудии, включая его дальность стрельбы и наносимый им урон, выбирается случайным образом. Повторяйте этот набор данных, пока не станут известны все орудия звездолёта.

Вы можете выполнить это действие, только если во время этапа командования офицером по науке не было предпринято каких-либо действий (включая визуальную идентификацию и быстрое пересканирование).